

Экономическая игра "Международное сотрудничество"

Вашему вниманию представляется экономическая игра «Международное экономическое сотрудничество», проводимая среди школьных команд старшего звена. Данная игра разработана специалистами МООДиМ «Новая цивилизация» для проведения среди команд – участниц межшкольных фестивалей, однако эта игра может проводиться и в масштабах одной школы, или детской организации.

Суть игры заключается в следующем: Группируется несколько команд по 2-3 человека. Оптимальное количество команд, участвующих в игре – 7, однако может играть и больше, но в этом случае сложнее управлять игрой. Управление игрой осуществляется международными органами – определенной группой людей, более старшего возраста, организующими деятельность между командами. Каждая команда представляет собой государство. Основной задачей каждого государства является повышение своего благосостояния. Контролируют и осуществляют деятельность государств международные органы: банк, биржа и международный контрольный центр. Основная задача банка – ведение финансовой деятельности каждого из государств. Каждое государство заводит свой расчетный счет в банке и через этот счет осуществляет все расчеты, а также может использовать кредиты или делать депозитные вклады. Работники банка следят за правильностью оформления платежной документации, а также ведут регистрацию всех финансовых операций каждого государства. Международный контрольный центр (МКЦ) ведет учет всех материальных, трудовых и территориальных ресурсов каждого государства, а также через него осуществляются производственные циклы, являющиеся главным источником дохода для государства. Биржа осуществляет торговлю ресурсами, обеспечивая возможность проведения операций купли-продажи, как между государствами, так и между государством и биржей. Также задачей биржи является контроль мировых цен на ресурсы, которые зависят от спроса и предложения.

Итак, команды-государства готовы, международные органы готовы – можно начинать игру. Первым делом ребятам надо определиться, какую политику они выберут в своем государстве, будут ли они заниматься производством или прибыль будет получаться за счет торговли на бирже. Перед ними множество возможностей. К примеру, государство решило произвести какой-либо ресурс, с целью получения выгоды. Для начала необходимо осведомиться на бирже какие же ресурсы сегодня в цене, какие выгодно производить. После этого члены команды выбирают технологию, по которой производят ресурс, выбирают соответствующую технологическую карту и просчитывают все расходы, ведь для производства одного ресурса нужно затратить другие, а также использовать трудовые ресурсы и пригодную территорию, которые также исчерпаемы. Как только технология выбрана, производится уплата денег, затрачиваемых на производство, в банке, и представители отправляются в МКЦ. Здесь собственно и проходят производственные циклы. После проведения производственного цикла команда может начать просчитывать следующий цикл, а может продать произведенный

ресурс на бирже. Биржа постоянно изменяет цены в зависимости от количества проданных или купленных ресурсов, и поэтому нужно быть постоянно в курсе ценовой обстановки, чтобы не произвести дешевый продукт. Некоторые государства умудряются ничего не производить а получать прибыль за счет правильных торгов на бирже, постоянно отслеживая изменение цен и в нужный момент покупают или продают тот или иной ресурс. Кроме производства государству необходимо следить за благосостоянием населения, обеспечивая жителей нужным количеством продовольствия, а также уплачивая вовремя социальные выплаты, не забывая также вкладывать средства в прирост населения. У каждого государства имеются четыре категории работоспособного населения: рабочие, фермеры, интеллигенция и служащие. Для производства того или иного ресурса требуется своя категория трудоспособных граждан. Но в случае если какой-то категории граждан не хватает, можно переобучить работников из одной категории в другую. Но это также стоит денег. Кроме ресурсов и жителей у государства есть территория, как пригодная так и не пригодная. Если производственные циклы затратили слишком много пригодной территории, можно увеличить ее количество за счет освоения непригодной или осушения водной поверхности.

Иногда государства начинают войну между собой. При этом оценивается военная мощь каждого из государств путем подсчета количества вооружения и военнослужащих. То государство, у которого военная мощь больше, выигрывает войну и получает 10% ресурсов побежденного государства, но при этом со стороны каждого из государств происходит потеря ресурсов в количестве 20% и потеря населения.

Основу игры составляют правильно работающие международные органы. Их задача организовывать процессы межгосударственной деятельности, вести учет ресурсов каждого государства и следить за правильным ведением игры. Задача на самом деле не из легких. Учитывая опыт проведения нескольких школьных фестивалей с использованием данной игры, специалисты «Воронежской региональной общественной детской организации скаутов» усовершенствовали данную игру, обеспечив международные органы автоматизированными рабочими местами на персональных компьютерах. Теперь ускоренная деятельность международных органов стала обеспечивать большее количество участников, биржа стала реагировать изменением цен на каждую операцию купли продажи. Игра стала более живой, насыщенной и простой в организации. Используя компьютерный вариант игры, Вы тоже можете попробовать провести подобное мероприятие в Вашей школе или детской организации. Нужно лишь немного терпения чтобы вникнуть в суть игры, освоить программное обеспечение, обучить международные органы и подготовить команды.

Дмитрий ВОРОПАЕВ

Если Вас заинтересовала эта игра, обращайтесь fox-d@inbox.ru